

МОВНА ГРА ЯК МЕНТАЛЬНИЙ ЕКСПЕРИМЕНТ

Звертаючись до вивчення багатоманітних проявів вільного ставлення мовної особистості до конвенціонального використання мови, когнітивно-дискурсивна наукова думка виокремлює явище мовної гри як продукту ментальних процедур [3; 6]. Важливим чинником у цьому процесі є переключення на експресивно-ігровий регістр комунікації, адже цей перехід розширює межі функціонування мови, спростовуючи усталені уявлення про алгоритм сприйняття й вербального відображення дійсності. Розгляд мовленнєвої діяльності на тлі внутрішніх ментальних процесів, безперечно, є актуальним для сучасної вітчизняної і закордонної лінгвістики [1; 2; 5].

Мовна гра (МГ) вирізняється установкою на формально-змістове варіювання лінгвальних одиниць на основі їхнього асоціативного потенціалу. Мовна система допускає свободу прояву лінгвокреативності мовної особистості. Ми вважаємо, що мовна активність і креативна здібність індивіда виражаються не лише у спрямованості на так званий лінгвістичний експеримент, але також залучають ментальний експеримент, який ми розуміємо як пізнавальну когнітивну стратегію мовця, свідоме порушення норми з метою породження смислопередаючих утворень лудичної (ігрової) спрямованості, а також виявлення нових характерологічних ознак ментальної проекції явищ. У цьому сенсі МГ є синергетичним процесом саморозвитку мови. Мета дослідження полягає у виявленні засобів МГ, що уможливають ментальний експеримент у мовно-ігровому контексті, доведення того, що він ґрунтується на різниці між когнітивними структурами смислотворення і теренами функціонування в умовах співіснування в одному знакові.

Ментальний експеримент дає можливість пересвідчитися, що осмислення проблем залучає ігрові моменти у мовленнєвому спілкуванні з метою створення нових смислових утворень, коли адресант здійснює цілеспрямований пошук прийомів руйнації конвенціональних мовних

структур і пов'язаних з ними стереотипів мовленнєвого сприйняття. Відібраний емпіричний матеріал свідчить про те, що у ситуаціях МГ типи утворюваних значень пов'язані з аномальністю структури. Мовні одиниці, за допомогою яких реалізується лудична функція, знаходяться на периферії системи або поза її межами. В умовах МГ засобом створення ігрового парадоксу є іграма – нестандартна мовна одиниця, включена в контекст комунікативної ситуації ігрового асоціативного поля (мовно-ігровий контекст). Ряди асоціативних зв'язків активізують процеси когнітивної обробки інформації, стимулюючи творчу уяву й лінгвокреативне мислення. В асоціативному зв'язку фіксуються закономірні позамовні міжпредметні відносини, що знаходить своє відображення у мовній картині світу [4]. Слова, як і вербальні асоціації, мають двояку природу: вони звернені до екстралінгвального ряду і до зв'язків між лексичними одиницями. В концепції МГ як реалізації асоціативного потенціалу слова, це поняття охоплює аспекти знака як одиниці мови та мовлення, які уможливають, по-перше, прогнозувати вірогідні зв'язки й напрямки актуалізації лексичних одиниць, а по-друге, передбачати відхилення від стандартних реалізацій системних можливостей. Саме динаміка інтерпретації денотативного, понятійного й конотативного аспектів семантики слова зумовлює напрямки можливої модифікації слова у процесі МГ. Це дозволяє моделювати ігрове асоціативне поле з урахуванням можливостей варіативності системного прототипа. Так, ментальний експеримент у словотвірних іграмах ґрунтується на переосмисленні морфолого-дериваційних асоціативних зв'язків слова.

Таким чином, прийоми, якими оперує МГ – це когнітивні механізми смислової компресії у поєднанні з лінгвістичними експериментами, перевіркою можливостей мови, і власної ерудиції, достатнього рівня лінгвістичних та позамовних знань, емоційного інтелекту. Як і будь-яка гра, МГ – це поведінка у полі можливостей, яка передбачає знання системи правил, які можливо цілеспрямовано порушувати лише за умови знання системи, рамок допустимого. До ментальних орієнтирів утворення та

сприйняття ігри у рекламному дискурсі можна віднести й обігравання емотивних конотацій. Звернення до прецедентних текстів є одним із поширених прийомів мовної та концептуальної гри при створенні рекламних слоганів, газетних заголовків, назв рубрик і т. ін. Емотивно-інтелектуальна природа ігри корелює з когнітивними структурами репрезентації знань, а також із механізмами асоціювання, псевдоетимологізації, тропеїзації. Механізм мовної гри є когнітивним процесом маніпуляції моделями смислопородження.

Цілям ментального експерименту МГ слугують способи та прийоми актуалізації ігри, які фактично переводять її у ранг прецедентних утворень. Перспективою дослідження може бути залучення методологічної бази лінгвокультурологічного аналізу до вивчення інтертекстуальних асоціативних зв'язків у прецедентних мовно-ігрових одиницях, які відображають національно-культурні особливості певної лінгвокультури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Карасик В. И. Языковой круг: личность, концепт, дискурс. – Волгоград : Перемена, 2002. – 477 с.
2. Приходько А. М. Концепти і концептосистеми в когнітивно-дискурсивній парадигмі лінгвістики. – Запоріжжя : Прем'єр, 2008. – 331 с.
3. Brône G., Feyaerts K. Assessing the SSTH and GTVH: A View from Cognitive Linguistics // HUMOR: Intern. J. of Humor Res. – Vol. 17.4. – 2004. – P. 361-372.
4. Deese J. The Structure of Associations in Language and Thought. – Baltimore: J. Hopkins Press, 1965. – 216 p.
5. Fauconnier G. Mental Spaces: Aspects of Meaning. Construction in Natural Language. – Cambridge: CUP, 1994. – 190 p.
6. Giora R. On Our Mind: Salience, Context, and Figurative Language. – Oxford: OUP, 2003. – 259 p.